# 新媒体艺术的技术本源、文化身份与价值表达考量

吴文瀚

【内容摘要】 新媒体艺术是新媒体技术高速发展背景下的产物,数字复制技术成就了新媒体艺术不 同于以往艺术的样貌。就文化身份而言,类同取向的个体通过移动终端将自己封闭在不同的虚拟网络 社群里,"志同道合"与"壁垒森严"共存,这种纯粹精神层面的媾合打破了现实社会中由血缘与亲 缘构架的传统社会关系,性别、民族、阶级等文化身份的标志被不断颠覆,传统艺术中的价值认同被 不断融合化、个体化、碎片化与小微化,"我"成为新媒体艺术文化身份界定的核心话语。新媒体艺 术的价值表达则表现为多种矛盾的并存,包括艺术生成空间的感官认知与现实真实的矛盾;艺术表达 情感内容与艺术表达主体的矛盾;艺术审美表达的碎片化与共性化的矛盾;虚拟自由与现实理性的矛 盾等。

【关键词】 新媒体艺术; 技术本源; 文化身份; 价值表达

20世纪以来,媒介与数字技术的革命,改变了 我们的生活,人们惊奇地看到,经过了人类几千年努 力所获得的躯体和感官能力的有限自由,在短短几十 年间被一下子超越了,人类甚至开始解放自己的大 脑。然而,对于这样的解放,似乎也包含一种悖论 技术解放了我们的肢体,但也使它们失去意义。 在当下由多媒体、泛媒体和大数据构成的、不断膨胀 中的数字世界里,速度是其最贴切的表达。但是,速 度的不断加快,各种由技术发展带来的新的矛盾不断 出现,也挤压着人的肉体与内心。一直以来,艺术都 是抚慰我们矛盾与焦虑的最好的缓释剂,但在这个还 在不断加速扩张的由数字构成的世界中,传统艺术已 无法满足人精神的全部需求,传统的媒体艺术似乎也 无法跟上数字技术变换的脚步,人们急需用一种新的 方式来表达自己内心的情感,新媒体艺术由此而来。

#### 一、数字复制,新媒体艺术的技术本源

作为人类特有的一种认识行为,艺术无时无刻不 在伴随着我们,人类的认识决定了艺术的样式。按照 黑格尔的观点,艺术是人意识的外化,人通过艺术来 复现自己,艺术因此是独一无二的。但从另一种意义 上讲,艺术也是一次次复制的完成,柏拉图称其为 "模仿"。从艺术的技术本源的角度审视,手工复制、 机械复制和数字复制是艺术发展经历的三个阶段。① 这看似简单的三种复制行为,却构成了人类艺术史的 全部: 从原始艺术到机械印刷术、摄影术与留声机发

明之前的上万年间,手工复制是人类艺术的全部。在 这个时期里,艺术与技术虽具有同源性,但艺术高于 技术是当时人们的普遍认知。正如本雅明所指出的: 在手工复制阶段,由于材料与技术所限,复制品在数 量上是有限的,只能在一定程度上补充原作品在数量 上的不足,在技法上则根本无法与真品相提并论,因 而,其艺术价值也几乎无法与原作相比<sup>②</sup>。然而,艺 术的转型不是一蹴而就的,在印刷术发明后的很长一 段时间里,人类的复制能力始终无法实现本质的突 破。直到19世纪,摄影术与留声机的先后出现,人 类终于可以实现对自己从文字图像到声音的全方位的 复制了。由手工复制进入机械复制,大量艺术作品的 副本产生,被欣赏者占有,艺术的传播不再受到时空 的限制,艺术传播的方式逐渐由精英传播向大众传播 转变,③艺术因此走下了"神坛"。

20世纪后期以来,数字技术的发展与普及,改 变了我们的认识。数字技术的介入使艺术开始最大可 能地脱离物质的羁绊,而走向自由——摄影可以不再 依赖胶片,音乐可以摆脱碟片,甚至连艺术的最抽象 的形式,文字都可以在数字技术的支撑下重新被直观 的图像所取代。1999年,全球共拥有800亿张用胶卷 拍摄的照片,而当下,仅在社交网络上分享的照片就 达8000 亿张。曾经饱受理论界诟病的"读图时代", 其背后的原因恰恰是数字复制技术。如果用今天数字 复制技术支撑下的新媒体艺术来审视黑格尔关于艺术 终结的预言,就会发现,艺术并没有像黑格尔所预言

现代传播 2015 年第 5 期 (总第 226 期)

的那样,因摆脱了物质形式的束缚最终成为哲学,而 是摆脱了物质形式的隔离,成为新的融合体。当然, 这种融合既非像 19、20 世纪浪漫主义艺术家的 "跨 界",也不同于机械复制时代综合艺术形式的最高成 就——电影,数字复制时代催生的新的艺术是一种多 感官的熔融,这种熔融的方式是能够最迅捷表达当下 或个体的认识,且易于迅速传播扩散的艺术形式载 体。对于数字时代的艺术而言,艺术的形式已不再重 要,数字技术使传播的成本下降到最低,以往一呼百 应式的"中心化"的传播开始被互联网肢解,人人 都可以成为信息源,人人也都可以成为媒介的终端, 传统的自上而下的具有流向性特征的艺术传播方式被 当下网状回环式的艺术传播方式取代。另外,数字技 术导致的速度与节奏的迅速加快也使艺术的表达越来 越趋于融合化、自我化、自由化、瞬时化与小微化, 甚至电影这种机械复制时代的最高产品也出现了新的 样态——更易于表达个体情感与认知的微电影。艺术 的这种自我化、自由化、瞬时化与小微化的表达同样 表现在虽不是艺术,但却承担有艺术传播功能的微博 与微信等新的传播方式上,而这些新的传播方式又要 求与之相关的艺术作品更加"小微"。这些"小微" 艺术形式的出现,恰恰证明了任何艺术形式的出现都 来自人的需求,而新媒体艺术形式的出现则佐证了麦 克卢汉"媒介即信息"的预言。

## 二、新媒体艺术的文化身份辨析

艺术复制方法的流变导致了艺术本体的变化,也影响到人与人的认识本身。艺术呈现人的认识,其表达必然是纷繁的,因而,要认识艺术本体还需将其还原到文化中去。新媒体艺术作为迄今为止人类艺术复制的最高呈现,对其文化身份的辨析,是把握其的前提。

文化身份(cultural identity)一词源自跨文化传播研究领域,用以标识个体超越自身原有的文化,适应一种新的文化,并在这一过程中获得对两种文化超越的见解的能力。斯图亚特·霍尔(Stuart Hall)认为,文化身份包含两种思维方式,其一是"把文化身份定义为一种共有的文化,集体的'一个真正的自我'藏身于许多其他的、更加肤浅或人为地强加的'自我'之中,共享一种历史和祖先的人们也共享这种自我。其二是认为,"除了许多共同点之外,还有一些深刻和重要的差异点,它们构成了'真正的现在的我们'。这里,文化身份既是'存在'也是'变化'。其屈从于历史、文化和权力的不断'嬉戏'。"

文化身份表达了个体或文化群体在文化归属上界定自身文化归属的认同。个体的文化身份的判断首先来源于人的自然身份,而民族、性别与阶级等也会起决定性作用。关于新媒体艺术的文化身份,应当包含两个方面,其一是新媒体艺术作为艺术的一个范畴,其在整个艺术领域中的文化身份;其二是新媒体艺术作为一种文化现象,在社会文化层面的文化身份。作为艺术发展过程中最切近的环节,对新媒体艺术进行广义艺术领域中的文化身份定义还需要时间的考量,而将新媒体艺术文化身份的界定放置在社会文化环境中,通过对其现实构成与其创作者和受众的文化行为特征来加以判断则更为贴切。

(一) 艺术、现代科技与网络媒介,新媒体艺术的现实构成

传统理解中的新媒体艺术是新媒体技术与艺术结合的产物,而且,人们总是希望以某种艺术形式的创新来解释什么是新媒体艺术。但随着网络技术背景下媒介本身的变革,我们发现,新媒体艺术不应只是某种新的艺术样式,而应当是以数字复制为技术手段的,综合艺术、现代科技与网络媒介三者的产物,其表达核心也不应仅是艺术形式的变化或技术水平的提升。正如英国艺术家本杰明·威尔所说 "艺术作品首先体现的应是艺术家的理念,然后才是呈现理念的技术方案和解决方法"。
成为一个新媒体艺术家与精通新媒体技术没有必然的联系,对于新媒体艺术的认知应关注这种艺术所呈现的内容——人在新的传播技术与媒介手段影响下所产生的新认识。

在新媒体艺术中,艺术表达人的认识,而现代科技则为艺术的表达提供了前人无法想像的支撑——从材料到方法,甚至对于人的认识性感知器官与实践性感知器官都能进行有效的弥合。在现代科技的支撑下,人的各类感官被尽可能的放大与交叉,形成了前所未有的共通感。如电影的立体成像技术,音乐的杜比环绕录音技术等,甚至当科学家证明了气味具有记忆的功能时,电影院中就会适时的发散气味,只是为了还原或制造电影中拟真的场景。当然,科技对艺术的影响还远不如此,未来类似谷歌眼镜这样的可穿戴的智能产品的出现,会不会激发出新的艺术形式,是值得我们期待的。

然而,迄今为止,对于新媒体艺术影响最大的既不是艺术本身,也并非作为技术支撑的科技,而是当下复杂且形变迅速的媒介。在现代数字多媒体与互联网技术的支撑下,艺术活动已经开始全面依托数字化

的新媒体平台,并呈现以下特点:第一,艺术的过程 由历时性向共时性转变。在新媒体的平台上,艺术的 创作、承载、传播、接受与批评不再是一个历时性过 程,创作主体与接受主体的界限在网络平台上日渐淡 化,艺术的过程与传播成为一种共时性的环状结构。 新媒体艺术的创作活动中,创作者与受众间的差异愈 发模糊,二者甚至在创作上形成一种全新的合作关系 ——受众成为创作者的一部分,实时创作,实时修 正。通过创作中的网络互动,艺术家以作品的方式将 自身情感传达给受众,而受众则通过留言将对作品的 诉求反馈给作者。第二,艺术创作不再是思想者的独 白而是大众的狂欢。在网络中,艺术家的创作不再是 孤独的,其内心不断得到受众的慰藉,小说的情节在 受众的慰藉与交流中产生变化,甚至结局的选择也是 在对大多数阅读者需求的满足。阅读者不仅仅是新媒 体艺术领域的参与和体验主体,同时也扮演了创作者 的角色。传统文学创作中的"三一律"已不再是网 络文学创作的圭皋,人们在各种"架空"与"穿越" 中实践自己的"白日梦"——以快乐为原则。第三, 艺术不再以作品为终结,而是永不停息。媒介的参与使 得艺术的过程可以随时更改,艺术品因而也不再是一个 结果,而成为一个不断延伸的过程,这个过程与历史相 似,甚至可以说新媒体艺术的一个个过程就是一个个微 观的历史过程。科技的发展有清晰的规律,就是对人不 断延伸的替代,以互联网为代表的媒介渠道的突破,其 本身不是新的技术,但也能让人进一步延伸。

(二) 从社会身份到精神身份,新媒体艺术的文 化行为与身份主体的转变

艺术是文化的构成,也是文化的产物,任何艺术 创作都会传达出艺术家本身或艺术家所代表群体的价 值取向与文化意图。在数字复制的今天,传播方式的 变革使得原本中心传播所导致的社会的阶级化与科层 化被个体化所打破,甚至传统上在文化身份中起着决 定性作用的民族、性别与阶级等因素也被日渐淡化。 网络技术与媒介手段打破了时空距离的阻隔,技术的 实现使得人精神层面的沟通不再受外在物质自然的约 束,变得更加自由。柏拉图在《会饮篇》提出,"当 心灵摒绝肉体而向往着真理的时候,这时才是最好 的。而当灵魂被肉体的罪恶所感染时,人们追求真理 的愿望就不会得到满足。"⑥从某种意义上讲,网络与 新媒体技术恰恰使人的肉体得到,对人进行了精神层 面的解放。这种新媒体艺术下的精神身份的实现由以 下两方面构成:

## 1. "我" ——精神身份的价值主体

现实世界的个体化与网络世界的社群化以二律背 反的形式存在着,文化上的自我界定,自我区分与相 互认同转变的过程,构成了新媒体艺术文化身份的新 的内容——一方面是个体的冷漠,另一方面是社群的 狂热。传统艺术中带有普世意义的价值认同被不断打 破。当下流行的具有新媒体特征艺术作品中,无论音 乐、文学,还是影视,都普遍以"我"为表现主体或 审视主体, "我"既是叙事者也是表达的对象,从几年 前龚琳娜的《忐忑》到现下最火热的《小苹果》都莫 不如此。这种二者合一方式颠覆了传统艺术的叙事与 表现方式。同时,粉丝文化的表达,更强调了"我" 的价值与意义,"我"不但是"我",还有与"我"完 全一致的人群,但这一人群又不完全等同于"我们", 因为粉丝的一切也是"我"的一部分。 媒体艺术文化身份界定的核心话语。

#### 2. 共同的价值取向,精神身份产生的依据

当今网络的虚拟世界中,人们已经不满足最初四 下搜索的猎奇, 越来越完善的社交平台使网上的人群 重新聚合,这是更纯粹意义上的非物质层面的聚合, 个体的价值取向与行为方式是产生聚合的原因。类同 取向的个体通过网络形成不同的虚拟网络社群,这些 网络社群犹如一个个不同的流域,行为方式与价值取 向的差异是天然的屏障,不同的流域不仅受到隔离, 其隔膜也越来越深,对处于不同社区的两个个体而 言,即使身处同一时空也可能不会产生任何实质的交 集,他们通过移动终端将自己封闭在某一虚拟的社区 里。不同社群间有着鲜明的距离与标志,而在同一社 群中,在现代网络技术的支撑下,所有时间与空间的 距离都不复存在,人们在虚拟的世界中聚合,享受着 "志同道合"带来的乐趣。这种纯粹精神层面的媾合 甚至打破了现实世界中由血缘与亲缘关系构架的传统 社会关系,性别、民族、阶级……人与人之间的距离 从来没有这么远,但也似乎从来没有这么接近。

### 三、数字复制技术下新媒体艺术的价值表达

新媒体艺术从传统艺术中走出来,在经历了古典 的和谐之后,必然面临种种矛盾,这种矛盾与黑格尔 在论述艺术的类型时所提出的二元化的矛盾不同,在 当下的新媒体艺术中所呈现的是多种矛盾的并存,这 些矛盾的本质是新媒体不断发展带来的人认识的矛 盾,描述这些矛盾是当下新媒体艺术表达的主旨,也 是新媒体艺术的价值所在。

现代传播 2015 年第 5 期 (总第 226 期)

(一) "仿"与"拟",新媒体艺术生成的空间感 官认知与现实真实的矛盾

在数字技术的包裹下,任何艺术品,从其图像到 其声音都可以进行无限的复制。与机械时代的复制不 同,机械复制除了在模拟信号不断衰减的可允许范围 内重复原有文本外,其加工与修复的手段仅在于对于 模拟信号的大小、强弱或扭曲进行改变。而数字复制 除了可以对对象事物进行无限复制外,其最大的"魔 力"在于,其能将建立在个体想像基础上的情境,以 动画或光影的方式呈现,如我们在网络小说中经常见 到的诸如"冥界""上古"等概念的视觉还原。按照 学者刘俊的观点, "传统艺术作品多是一种'模仿', 而进入传媒艺术时代,艺术逐渐走向非实物化的'模 拟和虚拟'传播。'拟'字,便表征着艺术不仅通过 创作再现现实世界,更通过传播建构现实世界、创造 新的现实世界。<sup>③ "</sup> 另外,在真实与想像之间,艺术家 将现实的场景搬进虚拟的场景中,虚实结合,使受众 产生身临其境的错觉。2010年世博会中国馆中流动 的清明上河图,在光与影的虚拟中,画面中的古代人 物仿佛就行走在你身边,瞬时带你穿越回了千年之 前。流动的清明上河图仅仅是一个场景的模拟,在新 媒体艺术的电影中,更是打破了传统电影的"现实 性"与"时空连续性"。电影中传统的剪辑手法被数 字影像技术与非线性编辑技术取代,而数字动画技 术,又可以将空间的物理排列任意改变;此外,3D 电影的虚拟立体成像技术更是将光与影塑造的如同近 在眼前的真实一样。在数字复制技术的作用下,传统 电影艺术的"现实性"的基础被不断打破,人们原 本单一的感知体验也被不断扩展,而其所引发的艺术 审美与震惊,达到了自然经验无法企及的程度。这种 感知环境的虚实交错,也导致感官认知与现实真实充 满了矛盾。

(二) 交往与单向,新媒体艺术表达的情感内容 与艺术表达主体的矛盾

在新媒体艺术的情感内容与表达主体方面,数字 复制同样造成矛盾。数字复制技术的廉价与高效,使 得现代人获得视觉或听觉的愉悦比以往任何一个时代 都简单而便捷。数字复制带来的艺术成本的降低,不 仅包含接受成本,也包含创作成本。在过往的艺术创 作环节,无论是艺术家还是民间艺人,其艺术能力的 获得,要么经过繁复的系统训练,要么来自长时间的 师徒相授。作为创作前提的技法与技术,其训练与表 达是一种建立在群化基础上的共识性训练,是一种

"规矩"的养成。艺术的这种"养成"的过程与其说 是在学艺不如说是在学"人",用艺术的方式表达人 类的共性或共感,以引发受众的共鸣,完成人交往的 需要。而复制技术的进步使艺术的学习和表达变得前 所未有的便捷。机械的模仿承担了师者的职责,艺术 传承中原本人与人的关系被机器与人的关系取代,艺 术的传承成了一个单项度的过程。而依照黑格尔所提 出的"人对艺术的需要是普遍而绝对的"的认识, 当获得一定的技法后,人一定需要用其表现自己的认 识,而这时,由于前期技法的获得更多的是来源于机 器,机器没有情感,也无需人对其产生情感,因而, 人通过机器获得的艺术的技法是不包含情感交互的伦 理制约的。按照鲍德里亚的认识,在传统的艺术中 蕴含着一种象征价值,这种象征是表达生命情境 的,而在现代技术生产系统里,与传统相关的象征 关系却全线"隐退"了。技术经由"模仿"而制造 出一个"人工智性世界",我们只能见到非人的功 能性和符号的存在,而真正代表人的存在的象征价 值却烟消云散,透过符号所浮现的,是一个持续被 征服的、被提炼的、抽象的自然,它不断透过符号 之助进入文化,人的存在因而不复再为本真的存 在。®这种"单向度"的情感呈现通过网络扩散,就 犹如一条条有去无回的射线,只承载表达主体的需 求,而艺术情感交互的伦理需求则被各种纷繁的个 体情感表达掩盖。

(三) 碎片化与群体化,新媒体艺术审美表达的 矛盾

新媒体艺术的情感内容与表达主体的矛盾同样影 响到艺术审美的表达。传统艺术审美活动中,单一、 有限的时空造成了审美意识的统一,传统艺术由于其 封闭性,使得文化的差异不能明确地表现出来,仅能 在作品中静态的呈现。而新媒体艺术则冲突了这样的 障碍,传播范围更加广泛,更具动态的开放性。®发 达的互联网络使得各种信息爆炸式的呈现,在网络 上,只有你想不到的,没有你找不到的。网络传播的 前期还仅是信息的传递,随着物联网的建立与不断完 善,每个个体都能形成兼具精神交流与物质转移能力 的原点,这个原点再通过互联网将自己向外扩展,个 体的情感需求在互联网虚拟的空间中被不断放大、膨 胀,仿佛"我"的那一瞬间就是全宇宙的过程。这 种个体情感表达的过程反映在艺术创作中,就使得艺 术作品的表达变得更加细微与敏感,而满足感也恰恰 就在这一瞬间。艺术的表达如此,艺术的审美也必然

现代传播 2015 年第 5 期(总第 226 期)

与其相适应,新媒体艺术表现中展现的"我"只是 那一瞬间的"我",与他人无关,小微化、碎片化与 瞬时化成为新媒体艺术审美的新追求。然而,这个 "微小"的"我"在被确立之后,还会强迫与"我" 有着类同需求的人群对其加以扩大,形成一呼百应的 群体效果,但这种群体效果仅仅只是效果。原本群化 理想与群体化社会生活模式造就的共性化的审美标准 被审美"效果"取代,"我"则同时成为艺术表达的 起点与终点。艺术的风格原是用以表达不同类型的情 感过程的,而新媒体艺术的艺术家则不需再为自己艺 术创作的风格问题所苦恼,在效果至上的理念下,一 切都可以拿来使用,在新媒体艺术创作中,艺术成为 一种效果,或者可以直接被称之为效果的艺术。

#### (四) 虚拟自由与现实理性的矛盾

新媒体的最大价值在于其最大限度地降低了大脑 对于身体的依托,在虚拟的网络空间中,精神不必再 紧随肉体行走,在一个个网络终端面前,精神的游弋 与肉身的时空无关,精神的自由不再受到现实理性的 约束。精神的这种前所未有的自由在艺术中体现,当 下的网络文学作品中,"穿越"与"架空"成为各种 网络文学叙事的背景与前提,而与之相对应的影视作 品更是通过蒙太奇的手法将这种时空的转换发挥到极 致。数字时代的穿越不同于机械复制时代科幻小说中 的穿越,它不需要有任何的理由或科学的凭借,也不 需要肉身的参与,一切都以"灵魂"为手段,既使 在以无神论为思想主流的当下, "灵魂"的作用在新 媒体文学艺术的创作中依旧获得了前所未有的地位。 文学只是新媒体艺术的一种静态呈现,作为社会动物 的人在走出文学的白日梦后,必然要暴露在理性而又 严酷的现实社会中,在前所未有的物质丰富面前,人 们获得更多的不是喜悦,而是更大的焦虑与不安。焦 虑与不安是一种情感无着落的外化,于是,人们需要 一种比文学更有动态意义的新的艺术形式来缓解自己 内心的焦灼,大型网游应运而生。大型网络游戏是新 媒体艺术不可或缺的组成,与以往的益智性游戏有着 本质的不同: 以往的游戏只是单纯的人机博弈,即使 有多人参加也无需构造社会关系,这些益智游戏甚至 因为不具有情感性而被排除在艺术的大门之外; 而现 代的大型网络游戏则着眼于角色扮演,重新分工成员 身份,构造虚拟的社会关系与社会规制,共同完成任 务或使命,升华个体价值与情感……这种打破现实社 会游戏规制的大型网络游戏与其说是一种游戏,不如 说是一种由游戏者扮演的虚拟大型动态戏剧,在这个 戏剧中,每个参与者都获得了自己的身份与价值。在 这个甚至可以永不谢幕的戏剧中,柏拉图的"模仿" 似乎已经失语了,因为它既不是对现实社会的模仿, 也似乎离"神"太过遥远,但其却能有效缓解虚拟 自由与现实的理性的矛盾。这是否就是未来艺术的模 式?远离现实,以灵魂进入,永不衰老,永不谢幕。

新媒体艺术产生于现代社会形形种种的矛盾之 中,呈现、诠释与缓解矛盾是新媒体艺术的内容与价 值核心。正如在西方现代派绘画中,传统的审美被夸 张扭曲的形体,晦暗的色调所取代一样,新的社会转 型与科技进步所引发的矛盾都将在艺术中被呈现。在 科技的加速度发展与传媒的迅速形变的过程中,新媒 体艺术将如何安置自己?也许正如保罗.瓦德里所 言: 在所有艺术中都存在着一种已不再能像以前那样 去观赏和对待的物质成分,因为这种物质成分也不能 不受制于现代科学和现代实践,人们必须估计到,伟 大的革新会改变艺术的全部技巧,由此必将影响到艺 术创作本身,最终或许还会导致以最迷人的方式改变 艺术的概念本身。®

## 注释:

- ① 徐鹏 《机械复制还是数字复制,对新媒体艺术文化身份的辨析》,《江苏行政学院学报》,2011年第5期。
- ② [德] 瓦尔特·本雅明 《机械复制时代的艺术作品》,王才勇译,中国城市出版社 2002 年版,第81页。
- ③ 刘俊 《论传媒艺术的科技性——传媒艺术特征论之一》, 《现代传播》, 2015 年第1期。
- ④ 鲁曙明、洪浚浩 《传播学》,中国人民大学出版社 2007 年,第107页。
- ⑤ 《互联网和新媒体艺术——访本杰明•维尔 (Benjamin Weil)》, http://www.ps123.net/design/2008/21876.html, 2008 年 6 月 29 日。
- ⑥ [古希腊] 柏拉图 《会饮篇》, 王太庆译, 商务印书馆 2013 年版, 第15页。
- ⑦ 刘俊 《论传媒艺术的科技性——传媒艺术特征论之一》,《现代传播》,2015年第1期。
- ⑧ 张一兵 《青年鲍德里亚与他的〈物体系〉》,《学术论坛》,2008年第11期。
- ⑨ 郭优 《新媒体艺术的审美研究》, 吉首大学硕士学位论文, 2012 年, 第13页。
- ⑩ [德] 瓦尔特·本雅明 《机械复制时代的艺术作品》,王才勇译,中国城市出版社 2002 年版,第78页。

(作者系武汉大学新闻与传播学院传播学博士研究生,河南工业大学新闻与传播学院教授)

【责任编辑:李 立】

现代传播 2015 年第 5 期 (总第 226 期)